

## Regulamin Turnieju Gdynia 3x3 kat. U11, U13, U15, U17

### I. Cel imprezy

- 1) Popularyzacja koszykówki 3x3 i propagowanie zdrowego trybu życia.
- 2) Promocja Miasta Gdyni.

### II. Dane Organizatora

Organizatorem turnieju jest Gdyńskie Centrum Sportu jednostka budżetowa z siedzibą w Gdyni, przy ul. Olimpijskiej 5/9, kod pocztowy 81-538, NIP 5862312326 tel. 58 622 11 64, fax 58 622 35 74, [www.gdyniasport.pl](http://www.gdyniasport.pl)

### III. Termin, miejsce, godziny

Turniej zostanie rozegrany w dniach 19-20 czerwca 2021 roku w Gdyni na parkingu Gdyńskiego Centrum Sportu przy ul. Olimpijskiej 5/9.

Terminarz, godziny oraz miejsce rozgrywania poszczególnych meczów w turnieju zostaną podane w terminie późniejszym i zależne będą od ilości zgłoszonych drużyn. Organizator zastrzega sobie możliwość zmian na skutek wystąpienia nieprzewidzianych zdarzeń atmosferycznych, lub innych niezależnych od Organizatora.

### IV. Zapisy, odbiór pakietów

- 1) Rejestracja uczestników do turnieju odbywać się będzie poprzez formularz dostępny tylko i wyłącznie z poziomu Profilu Zawodnika, znajdującego się na stronie internetowej [www.gdyniasport.pl](http://www.gdyniasport.pl).
- 2) W dniu zawodów nie ma możliwości zapisania drużyn.
- 3) Drużyna może być zarejestrowana do turnieju wyłącznie przez swojego kapitana.
- 4) Pakiety startowe do turnieju odbierać będzie można wyłącznie w biurze zawodów znajdującym się na terenie imprezy w dniach 19-20 czerwca w godzinach pracy biura zawodów.
- 5) Pakiet startowy możliwy jest do odbioru wyłącznie przez kapitana drużyny za okazaniem karty startowej, dokumentu tożsamości ze zdjęciem i uzupełnionych upoważnień do udziału w turnieju pozostałych zawodników, podpisanych

i wypełnionych przez opiekunów prawnych uczestników biorących udział w turnieju. Odbiór możliwy najpóźniej na 1h przed rozpoczęciem swoich rozgrywek.

#### V. Opłaty startowe

- 1) Opłata startowa wynosi **50 zł** – jeżeli zostanie uiszczona do dnia 31.05.2021 r. do godziny 23:59 i zaksięgowana na koncie wskazanym przez Organizatora do dnia 01.06.2021 r. do godziny 23:59.
- 2) Opłatę startową należy uiścić **wyłącznie** za pośrednictwem portalu internetowego tpay.com poprzez Profil Zawodnika.
- 3) Organizator wystawia faktury VAT na żądanie uczestnika turnieju. Faktury VAT wystawiane będą wyłącznie na osoby lub podmioty (w przypadku podmiotów prowadzących działalność gospodarczą niezbędne jest podanie NIP do paragonu), po zaksięgowaniu opłaty startowej na koncie wskazanym przez Organizatora, oraz po podaniu dokładnych danych w formularzu zgłoszeniowym podczas procedury rejestracyjnej zgodnie z obowiązującymi przepisami ustawy z dn. 11.03.2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz. U. 2011.177.1054 j. t.)
- 4) Organizator nie ma obowiązku wystawienia faktury, jeżeli żądanie jej wystawienia zgłoszone zostało niezgodnie z obowiązującymi przepisami ustawy z dn. 11.03.2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz. U. 2011.177.1054 j. t.)
- 5) **Opłata startowa** powinna być wniesiona i zaksięgowana na koncie Organizatora w ciągu **7 dni od dokonania zgłoszenia**. W przeciwnym wypadku jego **zgłoszenie** zostanie **anulowane**.
- 6) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za terminy realizacji przelewów bankowych i pocztowych.
- 7) Dowodem dokonania skutecznej rejestracji jest pojawienie się danych zawodnika na liście startowej z potwierdzoną płatnością oraz pojawienie się karty startowej w Profilu Zawodnika.
- 8) Kartę startową kapitan drużyny będzie mógł pobrać z Profilu Zawodnika siedem dni po zakończeniu zapisów.
- 9) Opłata startowa podlega zwrotowi (pomniejszona o koszty operacyjne związane z dokonaniem przelewu) wyłącznie w przypadku zgłoszenia przez kapitana drużyny rezygnacji z udziału w Turnieju, poprzez wysłanie e-maila z rezygnacją na adres [3x3@gdyniasport.pl](mailto:3x3@gdyniasport.pl), w terminie o którym mowa w pkt. V ust. 1).
- 10) Opłata nie podlega zwrotowi w przypadku rezygnacji po tym terminie, czy też w związku z nieukończeniem turnieju lub wycofaniu zgody na przetwarzanie danych osobowych.
- 11) Możliwość przeniesienia opłaty startowej na inną drużynę możliwa będzie jedynie poprzez Profil Zawodnika w terminie, o którym mowa w pkt. V, ust.1. Po tym terminie nie będzie możliwości przeniesienia opłaty startowej.
- 12) W wypadku odwołania turnieju przewidziany jest zwrot opłaty startowej.

## VI. Warunki uczestnictwa

- 1) W turnieju mogą brać udział osoby:
  - W Kategorii U11 urodzone w latach 2010-2012,
  - W Kategorii U13 urodzone w latach 2008-2010,
  - W Kategorii U15 urodzone w latach 2006-2008,
  - W Kategorii U17 urodzone w latach 2004-2006.
- 2) Zawodnicy mogą startować tylko w jednej kategorii w turnieju oraz mają obowiązek startować w koszulkach, które dostaną w pakiecie startowym.
- 3) W turnieju mogą brać udział wszyscy chętni bez przeciwwskazań lekarskich do uprawiania sportu, którzy zgłosili swój udział i zostali wpisani na listę startową.
- 4) Do turnieju dopuszczone zostaną wyłącznie osoby, które złożą w Biurze Zawodów podpisane przez przedstawiciela ustawowego, oświadczenie o zdolności do udziału w zawodach.
- 5) Zawodnicy startują w turnieju na własną odpowiedzialność. Przekazanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego, dokonanie opłaty startowej oznacza, że Uczestnik rozważył i ocenił charakter, zakres i stopień ryzyka wiążącego się z uczestnictwem w turnieju, w tym zagrożenie wypadkami, możliwość odniesienia obrażeń ciała i urazów fizycznych (w tym śmierci), a także szkód i strat o charakterze majątkowym i dobrowolnie zdecydował się podjąć to ryzyko.
- 6) Uczestnicy turnieju zobowiązani są do bezwzględного wykonywania poleceń służb zabezpieczających miejsce rozgrywania Meczów z ramienia Organizatora oraz Sędziów pod rygorem dyskwalifikacji.
- 7) Podczas turnieju wymagana jest obecność pełnoletniego opiekuna drużyny.
- 8) Ilość pakietów startowych jest ograniczona do 16 dla drużyn męskich oraz 16 dla drużyn damskich.

**Zawodnicy, którzy nie zarejestrują się w terminie, nie otrzymają pakietów startowych, nie będą wpisywani na listę uczestników, nie będą mogli wystartować w turnieju oraz nie zostaną sklasyfikowani.**

## VII. Przepisy gry.

Turniej zostanie rozegrany zgodnie z poniższymi przepisami gry w koszykówkę 3x3. We wszystkich sytuacjach meczowych, które nie zostały ujęte w poniższych Przepisach Gry w Koszykówkę 3x3 obowiązują oficjalne przepisy gry w koszykówkę FIBA. System rozgrywek uzależniony jest od ilości drużyn.

#### **Art. 1. Boisko**

Mecz każdorazowo będzie rozgrywany na boisku do koszykówki 3x3 z jednym koszem. Wymiary boiska do koszykówki 3x3 są następujące: 15 m (szerokość) x 11 m (długość). Boisko ma wyznaczoną linię rzutów wolnych, linię rzutów za 2 punkty (6,75 m).

#### **Art. 2. Drużyny**

Każda drużyna składa się z 4 zawodników (3 zawodników na boisku i 1 zmiennik). Uwaga: Trener nie może przebywać w obrębie boiska ani komunikować się zdalnie z trybun. Podczas trwania turnieju uczestnicy są zobowiązani posiadać dokument tożsamości z aktualnym zdjęciem (legitymację szkolną).

#### **Art. 3. Sędziowie**

Zespół sędziowski składa się z jednego sędziego boiskowego wytypowanego przez POZKosz oraz jednego sędziego stolikowego. Wszelkie sprawy sporne rozpatrywane będą przez sędziów oraz organizatora głównego.

#### **Art. 4. Rozpoczęcie meczu**

4.1. Przed rozpoczęciem meczu drużyny mają prawo do 3 minutowej rozgrzewki na boisku.

4.2. Rzut monetą zdecyduje o tym, której drużynie przyznane zostanie posiadanie piłki na rozpoczęcie meczu lub przed rozpoczęciem ewentualnej dogrywki.

4.3. Aby mecz się rozpoczął, każda drużyna musi mieć 3 zawodników na boisku.

#### **Art. 5. Punktacja**

5.1. Za każdy celny rzut z pola wewnątrz łuku przyznaje się jeden (1) punkt.

5.2. Za każdy celny rzut z pola za łukiem przyznaje się dwa (2) punkty.

5.3. Za każdy celny rzut wolny przyznaje się jeden (1) punkt.

#### **Art. 6. Czas gry/Zwycięzca meczu**

6.1. Regulaminowy czas gry wynosi 10 minut. Zegar czasu gry będzie zatrzymywany podczas sytuacji martwej piłki, rzutów wolnych i czasu branego przez drużynę.

6.2. Drużyna, która jako pierwsza w regulaminowym czasie gry zdobędzie 15 lub więcej punktów, wygrywa mecz przed upływem czasu. Przepis ten odnosi się jedynie do regularnego czasu gry (nie ma on zastosowania w ewentualnej dogrywce).

6.3. Jeżeli na koniec regularnego czasu gry wynik pozostaje nierozstrzygnięty, zostanie rozegrana dogrywka. Przed rozpoczęciem dogrywki będzie miała miejsce

jednominutowa przerwa. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 2 punkty w dogrywce, wygrywa mecz.

6.4. Drużyna przegrywa mecz walkowerem, jeżeli o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia meczu na boisku nie pojawi się 3 zawodników gotowych do gry. W przypadku walkowera wynik zostanie zapisany jako w-0 lub 0-w (gdzie „w” oznacza wygraną).

6.5. Drużyna przegrywa mecz wskutek braku zawodników. Jeśli opuści boisko przed zakończeniem regulaminowego czasu gry lub jeśli wszyscy zawodnicy drużyny są kontuzjowani lub/i zdyskwalifikowani. W przypadku przegranej wskutek braku zawodników drużyna wygrywająca może wybrać pomiędzy zatrzymaniem wyniku w chwili przerwania gry lub orzeczeniem wyniku jak w przypadku walkowera, podczas gdy wynik drużyny przegrywającej wskutek braku zawodników zostanie w każdym przypadku zapisany jako 0.

6.6. Drużyna przegrywająca wskutek braku zawodników lub w wyniku oddania meczu walkowerem w celu osiągnięcia niesportowych korzyści, zostanie zdyskwalifikowana z rozgrywek.

#### **Art. 7. Faule/Rzuty wolne**

7.1 Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku niebędącym w akcji rzutowej:

- Gra zostaje wznowiona poprzez wymianę piłki przez drużynę poszkodowaną,
- Jeżeli drużyna popełniająca faul, przekroczyła limit fauli, stosuje się postanowienia Art. 41. z przepisów 3x3 Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.

7.2 Jeżeli faul zostaje popełniony na zawodniku będącym w akcji rzutowej, to temu zawodnikowi zostaną przyznane rzuty wolne w następującej liczbie:

- Jeżeli rzut z gry jest celny, to punkty zostają zaliczone i dodatkowo przyznany jest 1 rzut wolny. Za 7. Faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.
- Jeżeli rzut z wewnątrz łuku jest niecelny - 1 rzut wolny. Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne.
- Jeżeli rzut zza łuku jest niecelny, 2 rzuty wolne.
- Jeżeli zawodnik jest faulowany w trakcie lub tuż przed tym, jak brzmi sygnał zegara czasu gry, oznajmiający koniec regularnego czasu gry, lub sygnał zegara czasu akcji i piłka jest jeszcze w ręce(-kach) zawodnika, a następnie wpada do kosza, to punkty nie zostają zaliczone, a zawodnikowi zostają przyznane 1 lub 2 rzuty wolne. Za 7. faul drużyny zostaną przyznane 2 rzuty wolne. 10 fauli to 2 rzuty wolne i piłka dla tej samej drużyny.

### **Art. 8. Wznawianie gry**

8.1. Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem tych, po których przysługuje posiadanie piłki):

- Zawodnik drużyny, która nie zdobyła punktów wznowi grę poprzez wykoźlowanie lub podanie piłki do partnera z miejsca bezpośrednio pod koszem (nie zza linii końcowej), na pole znajdujące się poza łukiem,
- Drużyna broniąca nie może starać się zagrać piłką w obszarze „półkola bez szarży” podczas wyprowadzania piłki.

8.2. Po każdym niecelnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym (z wyjątkiem tych, po których przysługuje posiadanie piłki):

- Jeżeli drużyna ataku zbiera piłkę, to może kontynuować grę w celu zdobycia punktów z gry bez wyprowadzania piłki za łuk,
- Jeżeli drużyna obrony zbiera piłkę, musi ją wyprowadzić za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie do partnera).

8.3. Jeżeli drużyna obrony przechwytuje lub blokuje piłkę, to musi wyprowadzić piłkę za łuk (poprzez wykoźlowanie jej lub podanie).

8.4. Posiadanie piłki przez którąkolwiek z drużyn, następujące po sytuacji martwej piłki, musi rozpocząć się wymianą piłki (pomiędzy zawodnikami obrony oraz ataku) za łukiem, na szczycie boiska.

8.5. Uważa się, że zawodnik znajduje się „za łukiem”, jeśli żadna z jego stóp nie dotyka miejsca na boisku wewnątrz łuku ani łuku.

8.6. W sytuacji rzutu sędziowskiego piłkę przyznaje się drużynie obrony.

### **Art. 9. Gra na zwłokę**

Gra na zwłokę lub zaniechanie aktywnej gry (np. brak próby zdobycia punktów) jest błędem.

Kiedykolwiek:

- Zawodnik wchodzi w posiadanie żywej piłki na boisku,
- Podczas wymiany piłki, piłka znajduje się w rękach zawodnika ataku po tym, jak zakończyła się wymiana piłki
- Po każdym celnym rzucie z gry lub ostatnim rzucie wolnym, piłka znajduje się w rękach zawodnika drużyny, która nie zdobyła punktów, to ta drużyna musi wykonać próbę rzutu do kosza z gry w ciągu 12 sekund.

Aby rzut do kosza z gry był ważny, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Piłka musi opuścić rękę(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, zanim zabrmi sygnał zegara czasu akcji.
- Po tym, jak piłka opuściła rękę(-ce) zawodnika w trakcie rzutu do kosza z gry, musi ona dotknąć obręczy lub wpaść do kosza.

Jeśli – w sytuacji kiedy boisko nie jest wyposażone w zegar czasu akcji – drużyna ataku w sposób oczywisty nie próbuje grać do kosza, sędzia głośno odlicza ostatek 5 sekund akcji, jednocześnie sygnalizując to wyprostowanym ramieniem.

#### **Art. 10. Zmiany**

Zmiany mogą być dokonane przez którąkolwiek z drużyn, podczas gdy piłka staje się martwa, przed wymianą piłki pomiędzy zawodnikami drużyny ataku i obrony (checkball) lub przed rzutem wolnym. Zmiennik może wejść do gry, kiedy jego partner z drużyny opuści boisko i nawiąże z nim kontakt fizyczny. Zmiany mogą odbywać się jedynie poza linią końcową, naprzeciwko kosza i nie wymagają one jakiegokolwiek działania ze strony sędziów.

#### **Art. 11. Przerwy na żądanie**

11.1. Każda drużyna ma prawo do jednej przerwy na żądanie. Jakikolwiek zawodnik może poprosić o przyznanie przerwy na żądanie podczas sytuacji martwej piłki.

11.2. Wszystkie przerwy na żądanie trwają 30 sekund.

#### **Art. 12. Procedura protestu**

W przypadku, kiedy drużyna uważa, że jej interes został ewidentnie skrzywdzony decyzją sędziego lub jakimkolwiek wydarzeniem, które miało miejsce w czasie trwania meczu, musi ona w ciągu 10 minut od zakończenia spotkania przekazać pisemne uzasadnienie złożenia protestu.

#### **Art. 13. Klasyfikacja drużyn**

Za wygrane spotkanie drużyna otrzymuje 2 punkty, za przegrane 1 punkt, za walkower 0 punktów

Zarówno w grupach, jak i w klasyfikacji końcowej, stosuje się następujące zasady. Jeżeli drużyny mają równy wynik po pierwszym kroku klasyfikacji, należy przejść do kolejnego kroku, itd.:

1. Najwięcej zwycięstw (lub współczynnik zwycięstw w przypadku nierównej liczby gier przy porównaniach drużyn z różnych grup),

2. Porównanie wyników meczów pomiędzy zainteresowanymi drużynami (pod uwagę brane są jedynie zwycięstwa/porażki, a postępowanie to ma zastosowanie jedynie do ustalenia klasyfikacji wewnątrz grupy),

3. Największa średnia zdobytych punktów (z wyłączeniem wyników spotkań wygranych walkowerem).

Jeżeli po tych trzech krokach drużyny nadal mają równy wynik, wyżej w bezpośredniej klasyfikacji będą te, które zostały wyżej rozstawione.

#### **Art. 14. Dyskwalifikacja**

Zawodnik, który popełnił dwa (2) faule niesportowe (nie ma zastosowania do fauli technicznych) zostanie zdyskwalifikowany przez sędziów z udziału w meczu i może zostać zdyskwalifikowany z całego wydarzenia przez organizatora. Niezależnie od tego, organizator każdorazowo zdyskwalifikuje zawodnika(ów) za akty przemocy, słowną lub fizyczną agresję, niezgodną ze sportowym duchem ingerencję w wynik meczu lub złamanie przepisów. Organizator ma także prawo zdyskwalifikować całą drużynę za wkład jednego z zawodników (także poprzez zaniechanie działania) w wyżej opisane zachowania.

### **VIII. Nagrody i wyróżnienia**

Po zakończeniu turnieju zostaną przyznane i wręczone Puchary oraz nagrody za zajęcie I – III miejsca.

### **IX. Inne postanowienia**

- 1) Na miejsce turnieju zabrania się wprowadzania zwierząt, a także wnoszenia środków odurzających, nielegalnych substancji, środków dopingujących oraz środków alkoholowych jakiegokolwiek rodzaju. Uczestnikom i opiekunom zabrania się zażywania takich środków i substancji zarówno przed, jak i podczas rozgrywania Meczów pod rygorem dyskwalifikacji z Turnieju. W przypadku stwierdzenia, że uczestnik narusza powyższy zakaz, organizator zastrzega sobie możliwość niedopuszczenia go do udziału w Meczu lub zdyskwalifikowania go i jego drużyny.
- 2) Organizator zapewnia opiekę medyczną wyłącznie dla uczestników turnieju od rozpoczęcia pierwszego Meczu do zakończenia ostatniego Meczu. Organizator nie pokrywa kosztów medycznych lub transportu związanych z obecnością lub uczestnictwem w turnieju. Decyzje obsługi medycznej co do udziału zawodnika w turnieju są niezawisłe.
- 3) Przystąpienie do procesu zgłaszania do zawodów, wpisywane w ramach rejestracji dane, w tym osobowe, zakończone przesłaniem do Organizatora, prawidłowo



wypełnionego i podpisanego Formularza Zgłoszeniowego jest niezbędne do uczestnictwa i do realizacji zobowiązań stron wynikających z uczestnictwa w Meczach. Szczegółowe informacje o zasadach przetwarzania danych osobowych są przedstawione w Obowiązku Informacyjnym dostępnym w profilu zawodnika.

- 4) Interpretacja niniejszego regulaminu należy wyłącznie do Organizatora i Sędziego Głównego zawodów.
- 5) Protesty dotyczące wyników imprezy przyjmowane są w ciągu 10 minut od zakończenia spotkania, którego dotyczy protest. Pisemne uzasadnienie złożenia protestu należy zgłosić w Biurze zawodów. Protest będzie rozpatrywany natychmiastowo, po czym turniej będzie kontynuowany zgodnie z rezultatem rozstrzygnięcia protestu. Protest wniesiony po terminie nie będzie rozstrzygany merytorycznie jako wniesiony po terminie. Informacje dotyczące turnieju można uzyskać pod adresem: Gdyńskie Centrum Sportu, ul. Olimpijska 5/9, 81-538 Gdynia, tel. 58 622 11 64, [www.gdyniasport.pl](http://www.gdyniasport.pl) email [3x3@gdyniasport.pl](mailto:3x3@gdyniasport.pl)
- 6) Wyniki turnieju dostępne będą na stronie [www.gdyniasport.pl](http://www.gdyniasport.pl)
- 7) Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania ogólnych zaleceń i wymogów związanych z zapobieganiem i przeciwdziałaniem zarażeniom COVID.

**Organizator**